Walt Disney

УЧИТЕСЬ ШАХМАТАМ

АНАТОЛИЙ КАРПОВ

Disney

УЧИТЕСЬ ШАХМАТАМ

АНАТОЛИЙ КАРПОВ

ЭГМОНТ РОССИЯ ЛТД.

Анатолий Карпов
Учитесь шахматам

Издательство «Эгмонт Россия Лтд.»
121099 Москва, 1-й Смоленский пер., 9.
Главный художник Башар Кватли
Перевод с французского В. Харитона под редакцией А. Филонова
Редактор Олег Вишняков
Формат 62x84 1/16. Объем 7,5 п. л. Печать офсетная
Тираж 10 000 экз. Зак. № 3726

ISBN 5-85044-160-3

Отпечатано с готовых диапозитивов в ОАО «Тверской ордена Трудового Красного Знамени полиграфкомбинат детской литературы им. 50-летия СССР».
170040, г. Тверь, проспект 50-летия Октября, 46.

© 1997 Disney Все права защищены

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие *Анатолия Карпова* 5

Путь к победе 7

Символы и цвета, используемые для описания каждого хода 10

1. Немного истории 11

Гуфи в шахматной стране 16

2. Белая и черная армии 32

3. Король 36

4. Ладья 38

5. Слон 41

6. Ферзь 43

7. Конь 45

VIII Пешка 48

IX Взятие на проходе 52

X Превращение пешки 56

XI Рокировка 59

XII Пат 64

XIII Взятие и размен 67

XIV Сила фигур 73

XV Играй и побеждай! 75

XVI Правила игры 82

XVII Шахматный задачник 86

XVIII Ставь ловушки! 94

XIX Красивые партии 111

Шахматный словарь 117

ПРЕДИСЛОВИЕ

АНАТОЛИЯ КАРПОВА

Дорогие ребята!

Я родился 23 мая 1951 года в Златоусте, промышленном городе на Урале. Первые уроки игры в шахматы я получил от отца, когда мне исполнилось четыре года. Моими игрушками, кроме обычных для маленького мальчика - машинок, паровозиков и солдатиков, - были и шахматные фигуры - ладьи, кони, слоны, пешки, которые выполняли роль конницы, пехоты и офицеров. В шахматы мы играли дома, пока мне не исполнилось восемь лет, когда я стал посещать шахматный кружок. Причем по возрасту я там был самым младшим. Возраст не имеет в шахматах особого значения - скажите это своим родителям, если они считают, что вам еще рановато в шахматную секцию. В девять лет я уже уверенно выступал против сильных шахматистов городского уровня и обычно побеждал их. Тогда на меня обратили внимание шахматные специалисты, которые отправили меня совершенствоваться в шахматной игре в Ленинград (ныне - Санкт-Петербург). В 1966 году я стал мастером, а в 1969, когда мне исполнилось 18 лет, я выиграл звание чемпиона мира среди юношей, а затем, постепенно поднимаясь выше и выше, в 1975 году наконец завоевал высший титул чемпиона мира.

Играя в шахматы как в детстве, так и в последующие десятилетия, я получал массу удовольствия, приобрел множество друзей, побывал в самых различных уголках земного шара. Поэтому считаю своим долгом передать свои чувства, рожденные шахматами, в книге, которая была бы интересна для всех ребят.

Дорогие друзья!

Эта книга представляется мне первым учебником, с которого начинается посвящение в шахматисты. В свое время я написал множество различных специальных работ, но этот учебник построен по особому методу, с тем чтобы в первую очередь подчеркнуть удовольствие от игры в шахматы.

По этой причине в книге приводится много матовых окончаний партий. Во время посещений чемпионатов мира по шахматам среди юношей, которые проводятся в парижском Диснейленде, а также в ходе моих шахматных выступлений в различных странах мира я заметил, что дать мат противнику - самая желанная цель для юных шахматистов, особенно тех, кто только вступает на шахматную стезю.

Придавая книге такую игровую форму, я рассчитываю передать всем вам ту огромную увлеченность шахматами, которая не покидала меня с четырехлетнего возраста.

Анатолий Карпов,
Москва, февраль 1997 г.

Международный гроссмейстер Этьен Бакро

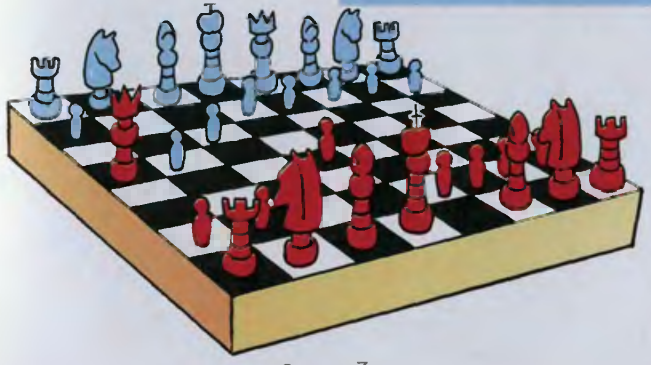
ПУТЬ К ПОБЕДЕ

Как научиться хорошо играть в шахматы

Чтобы научиться играть в шахматы, нужна любовь к этой игре, прилежание в усвоении ее правил, хороший наставник или такой учебник, как этот. Ну и, конечно, необходима шахматная доска с фигурами. Но какие шахматы выбрать? Существует масса разновидностей: суперсовременные, художественно оформленные и даже изготовленные из дорогого камня или металлов.

Самой лучшей шахматной доской как для начинающих, так и для чемпионов, я считаю обычную турнирную шахматную доску с 55-миллиметровыми клетками, со стандартными пешками высотой 80 мм, предложенными знаменитым английским чемпионом XIX века Стаунтоном, и королем - самой высокой фигурой - 95 мм.

Игра в шахматы - это искусство, или, может быть, даже точная наука. Трудно дать определенный ответ. Однако нелишне заметить, что предисловие к одной из книг, написанных знаменитым чемпионом мира Эмануилом Ласкером, принадлежало перу самого Альберта Эйнштейна.



Следует заметить, что шахматисты предпочитают играть самыми простыми фигурами (лишь бы не спутать ладью со слоном). Фигуры, напоминающие миниатюрные скульптуры или изображение самых настоящих солдат, коней и так далее, тоже пользуются спросом, но главным образом среди коллекционеров шахмат, которых, кстати, немало.

В шахматы можно играть где угодно. Хотя для начала стоит выбрать местечко поспокойнее, чтобы не мешали и можно было сосредоточиться на игре. Однако, чем больше будете набираться опыта, тем меньше будете обращать внимание на внешние помехи. Пожалуй, страстный любитель шахмат может спокойно делать ходы даже среди шумного рок-концерта.

Чтобы набраться, так сказать, шахматной культуры, неплохо отправиться в отпуск в Голландию. Там в гаагской библиотеке Ван дер Линде можно ознакомиться с обширной подборкой шахматной литературы, насчитывающей не менее двадцати тысяч томов. Однако тебе придется надолго оторваться от самой игры, чтобы прочесть такую гору литературы!

В мире существует 156 национальных шахматных федераций, входящих в ФИДЕ (Международную шахматную федерацию). Если говорить о спорте, то только международные федерации футбола и легкой атлетики могут похвастаться таким большим числом членов.

Существуют даже специальные шахматы для тех, кто и в пути не хочет расставаться с любимой игрой. Карманные шахматы и магнитные фигурки сохраняют вертикальное положение на доске даже в невесомости или на корабле, попавшем в крепкий шторм. Каким бы долгим ни было путешествие, его всегда можно скоротать за шахматной доской.

СИМВОЛЫ И ЦВЕТА,

используемые для описания каждого хода

Передвижение
Зеленая стрелка указывает направление, в котором движется фигура.

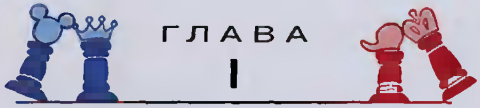
Чистая полоса
Движение фигуры расчищает полосу, маркированную зеленым цветом.

Защищенная полоса
Пунктирная линия обозначает полосу, защищенную другой фигурой.

Защищенное поле
Красный квадрат защищен фигурой, обозначенной пунктирной красной линией.

Защита
Синий квадрат и фигура внутри него защищены фигурой, обозначенной пунктирной синей линией.

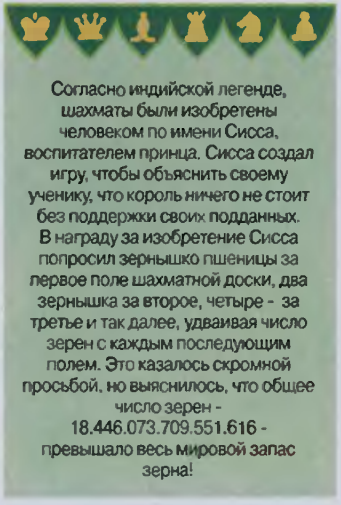
Шах
Черная стрелка указывает, что король находится под шахом.



ГЛАВА I

НЕМНОГО ИСТОРИИ

Шахматы - очень древняя игра, и даже сегодня ее происхождение остается тайной. Единственное, что мы знаем наверняка, - это то, что первые доски с фигурами, которые могли двигаться в разных направлениях, появились на Востоке где-то за 2500 лет до нашей эры.
Но такая сложная игра не могла быть изобретена в единый миг одним человеком. Фактически шахматы возникли в результате долгого развития более простых игр.



Согласно индийской легенде, шахматы были изобретены человеком по имени Сисса, воспитателем принца. Сисса создал игру, чтобы объяснить своему ученику, что король ничего не стоит без поддержки своих подданных. В награду за изобретение Сисса попросил зернышко пшеницы за первое поле шахматной доски, два зернышка за второе, четыре - за третье и так далее, удваивая число зерен с каждым последующим полем. Это казалось скромной просьбой, но выяснилось, что общее число зерен - 18.446.073.709.551.616 - превышало весь мировой запас зерна!

Идея первых вариантов шахматной игры, вероятно, возникшая в Китае, а затем получившая развитие в Индии, состояла в том, что на доске противостояли друг другу две армии, то есть возникало что-то вроде миниатюрного поля битвы. На передовой находились пехотинцы, а сзади располагались специальные войска - осадные башни на колесах (ладьи), кавалерия (кони), знаменосцы (слоны), - а король и королева (ферзь) находились в центре. Целью игры было совершенствование стратегических и тактических умений и навыков.

В Индии первая версия игры в шахматы называлась «чатуранга» (четыре фигуры) или «шатурай» (четыре короля). Позднее в Персии, куда игра была завезена проходившими купеческими караванами, их стали называть «шатранж», и следы персидского языка можно видеть в современной шахматной терминологии. Например, выражение «шах и мат» происходит от персидской фразы «шах-мат», означающей «король умер».

С распространением шахмат в древнем мире они начали все больше напоминать игру, с которой мы знакомы сегодня. Бесспорно, эволюция шахмат, приведшая к их современной форме, началась между 200 и 600 годами нашей эры. Побывавшие при дворах арабских принцев в Испании и Сицилии европейские купцы были очарованы диковинной игрой, а впоследствии крестоносцы привезли ее в свои страны, вернувшись после войн на Святой Земле.

Около 1050 года высокопочитаемый врач при дворе короля Альфонса VI издал указ, согласно которому «новая» игра должна стать обязательной частью рыцарского образования. Шахматы считались отличным интеллектуальным стимулом, необходимым для культурного и нравственного воспитания истинного рыцаря.

В прежние времена в шахматы играли с помощью костей: игроки каждый раз бросали игральную кость, чтобы определить, какой фигурой ходить. Но в Средние Века католическая церковь выступала против игры, считая ее азартной. В 1062 году Папа Александр II специальным указом осудил игру в шахматы, и это решение позднее было поддержано Папскими Советами в 1215 и 1245 годах.
Конечно, те, кто хотел играть в шахматы, продолжали делать это тайно, но без костей, и со временем к игре стали снисходительно относиться даже самые строгие защитники христианской морали.
По мере того как Средние Века уступили место эпохе Возрождения - периоду расцвета европейской культуры - шахматы вступили в свой «золотой век».

Первый известный шахматный учебник, работа багдадского врача Абуль-Аббаса, относится к 892 году. Но наиболее известная работа была написана в XIII веке доминиканским монахом Джакопо да Кессоле. Озаглавленная *De ludo schachorum* (от латинского «игра в шахматы»), она использовала ходы различных фигур как повод для размышлений о повседневных нравах и поведении.

В эпоху Возрождения при каждом королевском дворе был профессиональный шахматист и шахматный учитель. Новые шахматные трактаты устанавливали правила, очень сходные с теми, которые мы знаем сегодня. В них также давались примеры дебютной стратегии и даже приводились целые партии. Сначала ведущими игроками и теоретиками были испанцы, но в XVII веке на первый план вышли итальянцы, применявшие новые тактические приемы, отличавшиеся от тех, что использовались прежде. В XVIII веке шахматы вошли в моду во Франции, где их стали называть «эшек» (фр. *echecs*). В кафе, популярных местах встреч аристократии, среди энтузиастов игры можно было встретить великих философов Руссо и Вольтера. В XIX веке шахматы покорили Англию, где начали появляться шахматные колонки в газетах и стали издаваться первые журналы, целиком посвященные шахматам. Именно в этот период были организованы первые международные турниры и стали использоваться шахматные часы. В XX веке шахматы буквально покорили всю планету. Отныне любители шахмат во всех уголках мира могут следить за поединками между выдающимися чемпионами современности, многие из которых родились в России.

Некоторые важные вехи в истории шахмат. 1813 год: первая шахматная колонка публикуется в английской ежедневной газете *Liverpool Mercury*. 1851 год: во время Всемирной Выставки проводится первый международный шахматный турнир. 1870 год: на турнире в Баден-Бадене ничья засчитывается как результат; до того ничья всегда переигрывалась, пока один из соперников не побеждал. 1883 год: снова в Лондоне проводится турнир, на котором впервые используются шахматные часы. 1886 год: в обиход входит титул «чемпион мира по шахматам».

ГУФИ В ШАХМАТНОЙ СТРАНЕ

Ой-ой-ой!
Трахх!!!
О-о-ох! Ну и ударчик! Г-голова кругом!
Гуфи оказывается в глубоком забытье...
Ух! Что это со мной?
З-з-звонок!
Полагаю, Гуфи?
Что-нибудь хотите предложить? Ничего не покупаю!
Я – пешка! Неужели не узнали?
Пешка? А что вам от меня надо?
Вы ведь хотели стать чемпионом? Следуйте за мной, и я вам помогу!
На самом деле? А куда идти?

Конечно, в шахматную страну!
Да-да, конечно. А на чем? На самолете, поезде или пешком?
Сейчас узнаешь!
щелк!
Ох! Где это мы?
В шахматной стране! А теперь – в замок!
Пууфф!
И пришли они на учебный плац...
Что ты об этом думаешь?
Раз, два! Раз, два!
Браво! Прекрасный ход!
Как трудно быстро ходить!

Сколько фигур! И чем они занимаются?
Тренировка! Через два дня турнир с "розовыми" за звание чемпиона Шахматной страны!
Не все подходят, поэтому будет отбор в нашу команду "синих".
А, понял! Смотри-ка! Король и Королева!
Эй, Пеш, кто этот чужестранец?
Это большой любитель шахмат, сир. Хочет стать чемпионом!
Добрый день, Ваши Величества!
Ну что ж, чужестранец, у тебя хороший учитель!
Успеха тебе, чужестранец!
Некоторое время спустя...
Вот и школа, где учатся мои ученики!
Шахматная школа

Привет, Пеш, с возвращением!
Привет!
Привет, друзья!
Я Гуфи, ребята!
А тем временем в замке "розовых"...
На этот раз я должен победить любой ценой! Столько лет одни поражения!
Сир, у меня есть одна идейка!
Давай! Если подойдет, будешь вознагражден!
Я переоденусь в мундир "синих". проникну в их ряды и испорчу им всю игру!
После переодевания...
Ну как, Вашество?
Здорово! Прямо один из этих!

В логове врага...
Значит, хочешь играть за нас?
Сочту за честь! Вот мои рекомендации!
Команда уже есть, но возьму тебя запасным!
Идет! Главное поучиться у такого мастера, как ты!
Слышал я, ты здорово преуспел в игре?
Это точно! Я отличная фигура!
Ну и ну! А можешь играть с завязанными глазами?
Само собой! Знаю шахматную доску вдоль и поперек!
Ну-ка, посмотрим!
Я готов!
Давай с3-d5!
Раз плюнуть!

Ч-ч-что такое?
О-е-е-ей!
Бац!
Как нам играть без офицера?!
Тут-то я и пригожусь!
Только такой беды не хватало! Слышишь, Гуфи?
Мммм...
А? Я изучаю шахматный учебник и уже освоил...
Надо как-то выходить из положения!
Тем временем "розовый" офицер...
Вы слышите, сир? Все идет как надо, я в команде!
При дворе "синих"...
О! Друг Гуфи! Как дела?
Хм... Да так себе...

Что случилось?
Один из наших офицеров вышел из строя, и я заменил его новеньким!
Все будет в порядке! А Гуфи назначаю адъютантом!
Я-то охотно!
АУУУУУ
Наступил день игры...

Удачи тебе, Пеш!
Будь наготове! Чтобы была вода и все для срочной помощи!
Ну, начинается!
Предлагаю двинуть пешки, чтобы захватить поле!
Никогда так не ходил! Но, может, это собьет с толку противника?!
Да это же негодная тактика!
Пешки, вперед!
Для "синих" дело оборачивается не лучшим образом...
Пешка съедена! Вон с поля! Бац!
О-ё-ё-ёй!
Какое-то время спустя...
Никакой паники! Все под контролем!
Но уже столько фигур потеряли!

Послушайте, "розовые" нас одолевают!
Похоже на то!
Черт тебя подери!
Надо убрать этого умника!
Тут и конь ногу сломает!
Ооох!
Бжик!
Ты вне игры! Ха-ха!
Жаль, Пеш, ты здорово играл!
Это какой-то заговор!
Теперь-то мы уж точно погорим!

Что-то мне жарко! Гуфи! Воды!
Хлоп!
Бжик
Вот беда!
Клинг
Клак
Крак
Кринк
Да это же лазутчик от "розовых"! Вот почему он давал такие советы!
Грр!
Мяк!

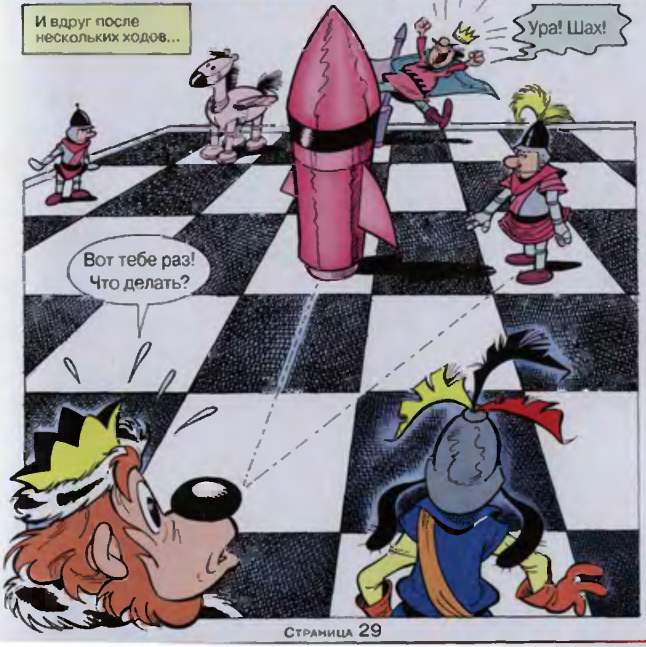
Стыд и позор! Ты подослал фальшивого офицера!
Ба! Правила не запрещают уловки!

Я имею право заменить этого шпиона!

Гуфи! Назначаю тебя офицером!
Что?! Я? Но, Величество, я не на уровне...
Ты должен быть на уровне!

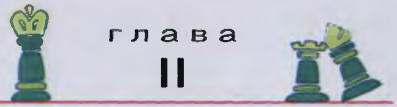
Король "розовых" идет в атаку, но "синие" благодаря командной игре отражают наступление. А Гуфи одну за другой "съедает" фигуры противника!
"Съедено"
"Съедено"
"Съедено"

Сторонники "синих" ликуют...
Браво! "Синие" вперед!
Давай, Гуфи!
Я должен одолеть "синего" короля!


И вдруг после нескольких ходов...
Ура! Шах!
Вот тебе раз! Что делать?

И выход найден...

И в итоге...



глава
II

БЕЛАЯ И ЧЕРНАЯ АРМИИ

Сколько в шахматах фигур?

Всего 32 фигуры - 16 белых
и 16 черных.
Я познакомлю вас с каждой
из них, расположенной
в своей начальной позиции.

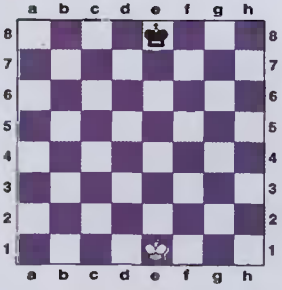
Перед вами поле шахматной битвы. Это - шахматная доска. На ней 64 поля, или клетки. Чтобы играть, ты должен всегда располагать доску так, чтобы белое угловое поле было по правую руку от тебя.
Если ты не будешь этого делать, то играть в шахматы ты не сможешь.

Как считают некоторые ученые, первые шахматные доски были не плоскими, а трехмерными моделями реального поля битвы с двумя холмами и долиной между ними. Два противоположных лагеря выстраивались друг перед другом, а король располагался на вершине холма; пешки высылались в атаку, спускаясь в долину и затем проникая во вражеский лагерь.

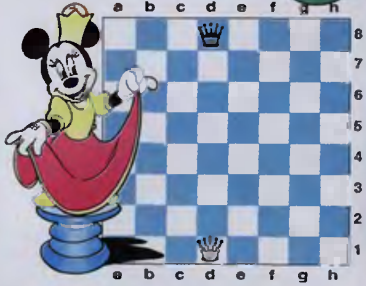
Угловое поле по правую руку от белых называется h1.
Угловое поле по правую руку от черных называется a8.
Каждое поле обозначается сначала буквой, а затем цифрой (e4, f 5 и т.д.)

На поле битвы нужно уметь пользоваться сигналами. Когда играют в морской бой, то пользуются кодом. В шахматах также установлен свой код. Он позволяет тебе записывать ходы на бумаге и затем показывать партию твоим родителям или друзьям.

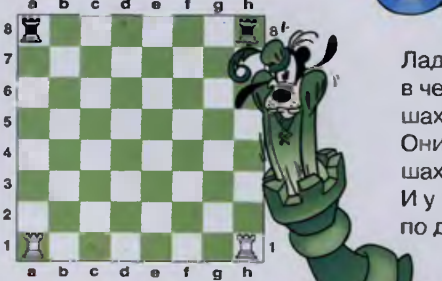
Белая и черная армии



Король - генерал на поле битвы. У каждой стороны, у белых и у черных, свой король.

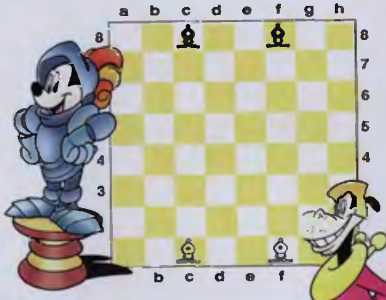


Ферзь - самая сильная фигура на шахматной доске. У каждой стороны, у белых и у черных, свой ферзь.



Ладьи располагаются в четырех углах шахматной доски. Они - крепости шахматных армий. И у белых, и у черных по две ладьи.

Слоны располагаются рядом с королем и ферзем. И у белых, и у черных по два слона.



Не нужно говорить «лошадь», а следует употреблять слово «конь». И у белых, и у черных по два коня.

Пешки - защитники двух армий. У каждой стороны по восемь пешек. Всего на доске 2 короля, 2 ферзя, 4 ладьи, 4 слона, 4 коня, 16 пешек, итого 32 фигуры. 16 белых фигур и 16 черных.

глава
III

КОРОЛЬ

Как ходит король?

Король ходит на одну клетку в любую сторону.
Он может выбрать максимум восемь клеток, на которые он может переместиться.

Однако, когда он находится на краю доски, его возможности ограничены. Здесь, например, он может пойти лишь на пять клеток.

Короли не могут находиться на соседних клетках (ни прямо, ни по диагонали). Это запрещено в шахматах.

Нужно, чтобы между ними была как минимум дистанция в одну клетку.

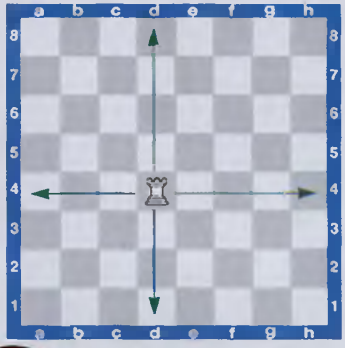
глава
IV

ЛАДЬЯ

Как ходит ладья?

Ладья ходит вертикально, то есть прямо. Она также перемешается горизонтально, то есть прямо по горизонтали в обе стороны.

В этом примере ладья может пойти на любое поле горизонтально, то есть, если ты пользуешься нотацией, с d4 на a4 или с d4 на d1, как захочешь! Она также перемещается вертикально с d4 на d5 и с d4 на d1. Как видишь, ладья может ходить и назад, если никакая фигура не стоит на ее пути.



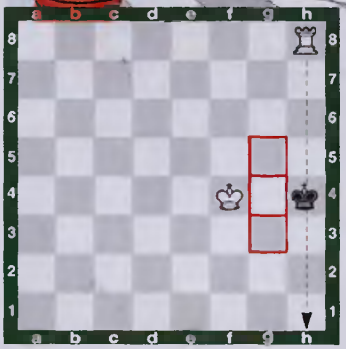
Как дать шах королю ладьей?

Черный король находится на линии, контролируемой ладьей. Следовательно, король атакован. Ему объявлен шах. Король должен уйти от шаха. Он может, однако, пойти на поля, обозначенные стрелками (h6,g6,g4,h4).

Как дать мат королю ладьей

Цель игры в шахматы - дать шах и мат. Теперь ты знаешь, как дать шах ладьей, то есть как атаковать короля ладьей с помощью шаха. Король обязан защититься о шаха. Дать шах и мат - значит, создать такое положение, когда король не может уйти от шаха, иначе говоря, ему объявлен шах и мат. Когда ты играешь в футбол, ты хочешь забить гол. Понятно, что когда ты играешь в шахматы, ты хочешь объявить шах и мат!

Ладья всегда контролирует 14 полей, независимо от того, где она расположена на доске - проверь это сам!
Задумывался ли ты когда-нибудь, почему ладья - такая мощная фигура, уступающая только ферзю? Подумай о старинных башнях, с вершин которых можно было достичь из катапульт даже самых далеких уголков полей сражений. А когда эти башни, установленные на колеса, могли двигаться, используя конную тягу, то они были еще более устрашающими!



Черному королю объявила шах ладья h8. Он не может покинуть вертикаль h. И как ты теперь знаешь, он не может пойти на поля, контролируемые белым королем на вертикали g (g5,g4,g3). Ему некуда скрыться. Белые объявили шах и мат.

глава

V

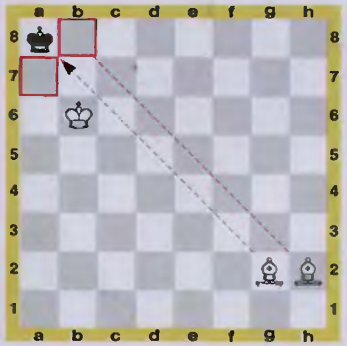
СЛОН

А слон, для чего он?

У каждого игрока два слона. И каждый слон ходит по полям одного и того же цвета всю партию, так как он перемещается по диагонали. Как и ладья, слон может пойти так далеко, как ему угодно, если только никакая фигура не загораживает ему дорогу.

Белопольный слон

Чернопольный слон



Дать шах и мат слоном

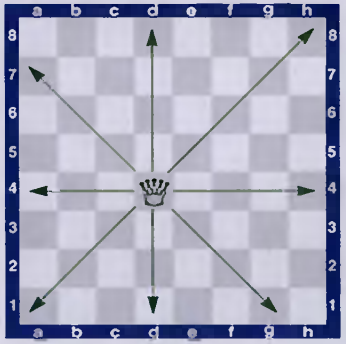
Черному королю объявил шах белопольный слон g2. Король не может пойти на черное поле b8, так как другой слон h2 контролирует черную диагональ. Нет у короля и спасительного выхода на a7, так как это поле охраняет белый король. Таким образом, черному королю объявлен шах и мат.

глава
VI

ФЕРЗЬ

Ферзь, для чего он?

Ферзь - самая сильная фигура. В центре доски он контролирует 27 полей, почти половину шахматной доски. Он ходит и как ладья (горизонтально и вертикально), и как слон (по диагонали).



Нужно, как и всегда, объявить такой шах черному королю, который не оставит ему никакого спасения.

Как поставить мат ферзем

В этой позиции ферзь, кажется, расположен далеко, и может дать много шахов.

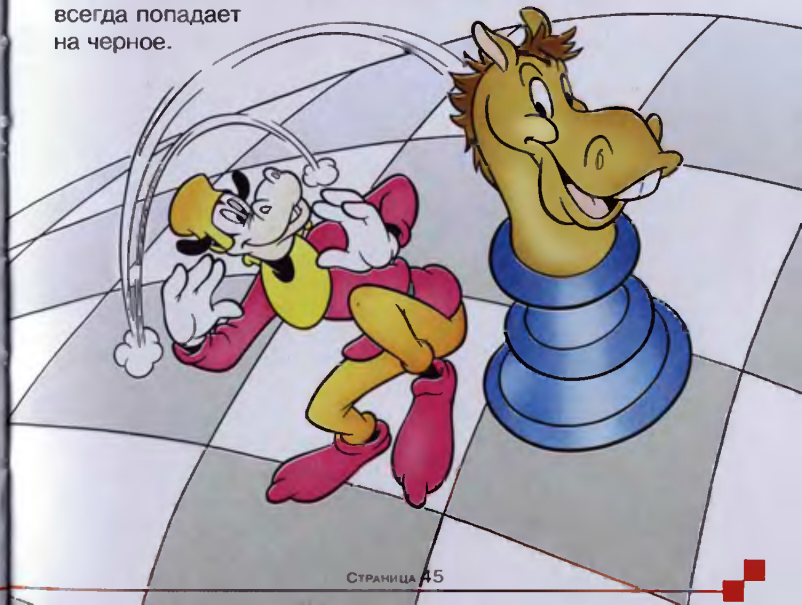
Но только один шах может оказаться смертельным ударом для черного короля. Ферзь пересекает всю доску, как ладья, и «приклеивается» к полю g7 между двумя королями. Черному королю объявлен шах и мат. Белый король защищает своего ферзя.

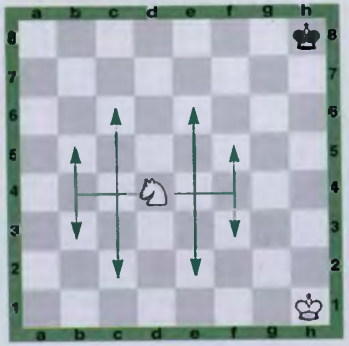
глава VII

КОНЬ

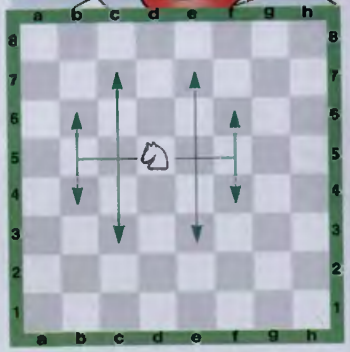
Как прыгает конь?

Конь – единственная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры. Он ходит очень необычно – буквой «Г», передвигаясь на два поля, как ладья, и затем сворачивая на одно поле налево или направо. Тонкость, которую ты должен знать – конь, двигающийся с белого поля, всегда попадает на черное.





И наоборот, конь, двигающийся с черного поля, обязательно попадет на белое..



Конь может перепрыгнуть через любую фигуру.

В данном случае белый конь попал на f3, отправившись с поля g1 и перепрыгнув через белые пешки.

Как ставить мат конем?

Нужно объявить шах черному королю. В данной позиции у белых есть для этого единственная возможность.

Конечно же! Прыгнув буквой «Г» с черного поля g5 на белое поле f7, конь дает шах черному королю. Это - шах и мат ! Королю нет спасения: рядом с ним поле занято черным конем. Впереди же поля g7 и h7 контролируются белым королем.

Завоевав звание чемпионки СССР в 1975 году, 14-летняя Майя Чибурданидзе из Грузии затем выиграла мировое первенство, победив, когда ей было 17 лет, свою соотечественницу Нону Гаприндашвили. Четыре раза отстаивала Майя высший титул, пока, наконец, не была побеждена 21-летней Сэ Чжун из Китая в 1991 году. Лишнее доказательство того, что стать великим шахматистом можно и в юном возрасте.

глава

VIII

ПЕШКА

А что же пешки?

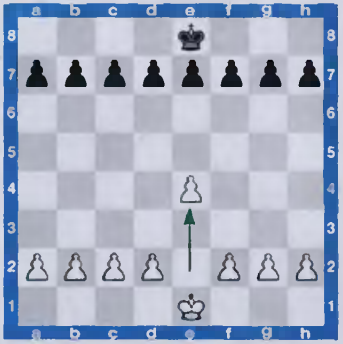
Пешки - пехотинцы двух армий. Они образуют оборонительный эшелон против неприятельских атак.

В начале партии все белые пешки выстроены на второй горизонтали, а все черные пешки - на седьмой горизонтали.

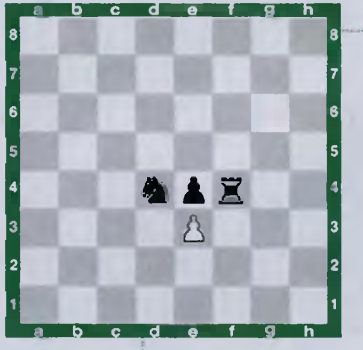
Как продвигать пешки?

Пешки продвигаются лишь на одно поле прямо - по той вертикали, на которой они расположены. Они никогда не отступают. У них есть одна привилегия - они могут, если хотят, продвинуться на два поля, если они еще не покинули свою начальную позицию: на второй горизонтали для белых и на седьмой горизонтали для черных.

В этой позиции все белые пешки находятся на своих исходных местах. Королевская пешка решает продвинуться на два поля. После она имеет право продвигаться только на одно поле.



С другой стороны, черные, более робкие, решили продвинуть пешку лишь на одно поле. Конечно же, они имели возможность продвинуть любую из своих пешек на два поля, поскольку ни одна из них еще не покинула своей исходной позиции на седьмой горизонтали.



Взятие

Пешка продвигается прямо, но совершает взятие, продвигаясь на одно поле по диагонали. На этой диаграмме белая пешка не может взять черную пешку на e4.

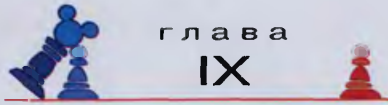
Она может взять коня...

... или ладью.

Как поставить мат пешкой?

Даже маленькая пешка может объявить шах и мат неприятельскому королю! На диаграмме 31 черный король зажат в углу. У белых лишь одна пешка, которая может отправиться в атаку, но этого вполне достаточно.

Ты нашел решение? Конечно! Достаточно продвинуть пешку вперед. Черному королю объявлен шах, он не может взять пешку, защищенную белым королем. Он не может пойти на соседнее поле g8, занятое его собственным слоном, а поле h7 охраняется белым королем. Шах и мат черному королю!



глава
IX

ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ

Какой ход - самый странный в шахматах?

Это взятие пешкой особенное, и его можно осуществить с одной из двух соседних вертикалей только когда неприятельская пешка продвигается на два поля. Иначе говоря, белая пешка, совершающая взятие, должна быть на пятой горизонтали, а черная пешка, совершающая взятие, должна быть на четвертой горизонтали.

В следующей позиции черные рискнули сыграть своей пешкой с e7 на e5.

Белая пешка, находящаяся на соседнем поле, берет на проходе черную пешку, как будто бы та продвинулась на одно поле.

Вера Францевна Менчик (1906-1944) родилась в Москве. Отец ее был чехом, а мать англичанкой. Она первенствовала на мировой арене среди женщин до начала Второй Мировой войны, выиграв семь раз подряд мировое первенство. Она неоднократно представляла Чехословакию, а последний раз, выйдя замуж за английского подданного в 1937 году, играла за Англию.

Как поставить мат, взяв пешку на проходе?

Черные продвинули свою пешку с с7 на с5.

Белая пешка берет черную пешку на проходе на поле с6 и делает шах и мат.

Черный король не может ни взять пешку, защищенную конем, ни укрыться на черных полях с7 и d6, контролируемых белым слоном, ни на белом поле е6, которое контролируется белым конем.

глава
X

ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ

Остается ли пешка пешкой всю жизнь?

Пешка может превратиться в другие фигуры. Ей может повезти, но для этого нужно, чтобы она продвинулась далеко, очень далеко - до последней горизонтали, восьмой для белых и первой для черных. Когда пешка достигает последней горизонтали, то словно по мановению волшебной палочки, она должна превратиться в ферзя, ладью, коня или слона.

Если бы пешка c7 не могла совершить превращение, белые не могли бы дать шах и мат. Благодаря этому правилу белые объявляют шах и мат черному королю.

Маленький солдат c7 превратился в ферзя, и этот ферзь дает шах королю. Шах смертельный, так как черный король не может сбежать вперед на белое поле h7 из-за другой белой пешки. Шах и мат черному королю!

В этой позиции ты можешь, конечно же, превратить свою пешку f7 в ферзя, ладью или слона, поставив ее на f8. Но у белых есть необыкновенный ход - намного сильнее!

Пешка f7 превращается в коня. Он объявляет шах черному королю - шах и мат! Черный король не может укрыться на полях h6 и g6, контролируемых белым королем.

Очень важно: Превращение пешек может привести к появлению нескольких одинаковых фигур на доске. Например, если две белые пешки достигнут последней горизонтали, они могут стать еще двумя ферзями. Теоретически возможно представить партию с девятью ферзями на доске: один ферзь, который есть у игрока в начале партии, и восемь ферзей, появившихся после превращения пешек. К счастью, такие случаи очень и очень редки.

глава XI

РОКИРОВКА

Можно ли построить замок в шахматах?

Да, в шахматах можно построить замок... с помощью рокировки! Это - особенный ход: он позволяет сыграть королем и ладьей одновременно. Главное же то, что король укрывается в своем замке, а ладья вступает в игру.

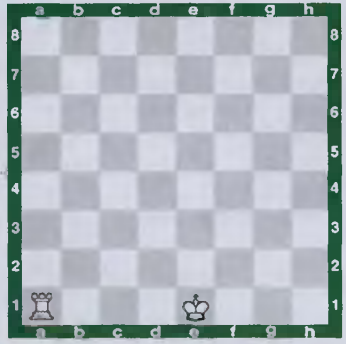
Короткая рокировка

Существуют две рокировки - короткая и длинная. Пространство между королем и ладьей должно быть свободным. Одним ходом перемещают сначала короля на две клетки (с e1 на g1) направо, а затем ставят ладью на f1 - рядом с новым местом короля.

Вот как! Черные совершают короткую рокировку таким же образом: черный король перемещается с e8 на g8, а черная ладья с h8 на f8.

Длинная рокировка

Длинная рокировка похожа на короткую: пространство между королем и ладьей должно быть свободным.



Сначала король перемещается с e1 на c1, а потом ладья идет с a1 на d1.

Шахматы часто считают «мужской игрой». Но в песнях французских трубадуров и в знаменитом «Декамероне» содержатся описания шахматных поединков между женщинами. Первый женский шахматный клуб был основан в 1893 году, а первый женский шахматный турнир был проведен в 1896 году в Лондоне в честь королевы Виктории.

Условия для совершения рокировки

Рокировка может быть осуществлена только если не нарушены три обязательных условия:

1. Ни король, ни ладья еще не двигались.
2. Король не находится под шахом.
3. Король не может пройти поля, контролируемые неприятельскими фигурами.

1. Ни король, ни ладья еще не двигались.

В этой позиции белая ладья уже переместилась на g1. Белые не имеют права сделать короткую рокировку.

2. Король под шахом

Королю объявлен шах слоном на b4. Он не может сейчас рокироваться ни в короткую, ни в длинную стороны.

3. Битые поля

Белый король не может рокироваться ни в одну из сторон. Ведь для того, чтобы сделать длинную рокировку, король должен пройти через поле d1, атакованное ферзем, а короткая рокировка невозможна, потому что на поле g1 король тоже окажется под шахом.

В данном случае белые не могут совершить длинную рокировку, так как их король проходит через шах на поле d1. Напротив, короткая рокировка возможна, хотя ладья белых атакована черным слоном.

глава XII

ПАТ

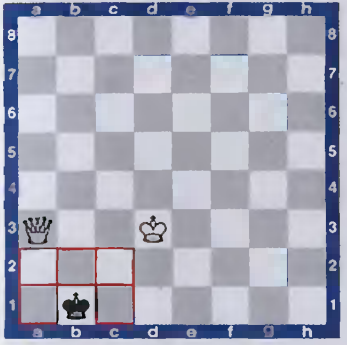
Пат - это то же самое, что мат?

Нет, пат - это не мат, скорее, это - весьма оригинальный способ свести партию вничью.

Пат определяется тремя условиями:

1. Король не должен быть под шахом.
2. Король не может двигаться, хотя ему и не объявлен шах.
3. Невозможно сделать ход какой-либо другой фигурой.

Как правило, сторона, которой поставлен пат, находилась до этого в проигрышном положении. Для нее такая возможность - счастливое спасение.



Например, белые стараются поставить мат черному королю ферзем и королем. Но последний ход белых Кр e4-d3, приблизивший белого короля к его коллеге, спасает черных от поражения. Черные, а за ними очередь хода, не могут сделать ни одного хода, хотя им и не объявлен шах. Это и есть пат. В этом случае партия считается завершившейся вничью.

Пат - это последний шанс на спасение. В следующей позиции черные готовят шах и мат белым...

... превратив пешку в ферзя (или ладью) на поле h1.

У белых есть лишь одна возможность - дать шах черному королю ладьей на h5.

Кстати говоря, король обязан взять белую ладью, так как ему некуда скрыться от шаха.

Белые не могут сделать ни одного хода. Все возможные спасительные поля (e1,e2,f2,g1) контролируются неприятельскими фигурами. Белый король находится в патовом положении.

глава XIII

ВЗЯТИЕ ФИГУР

Можно ли взять все неприятельские фигуры?

Да, все фигуры могут быть взяты. Единственным исключением является король.

Как происходит взятие в шахматах

В отличие от других игр, где фигуры перепрыгивают через фигуры противника, в шахматах фигура, которая совершает взятие, становится на место взятой фигуры. Все фигуры могут брать, отступая назад, за исключением пешек.

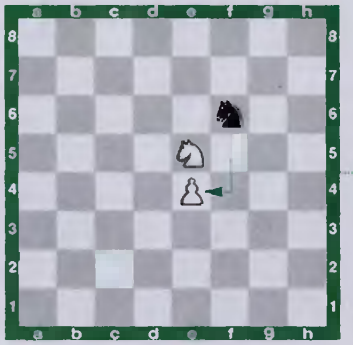
В этой позиции мы наблюдаем два последовательных взятия, ведущие к мату. Каждый раз фигура, которая совершает взятие, ставится на место взятой фигуры.

Ферзь берет пешку f7 и дает шах королю. Он не может взять ферзя, защищенного слоном. Единственное отступление - черное поле h8.

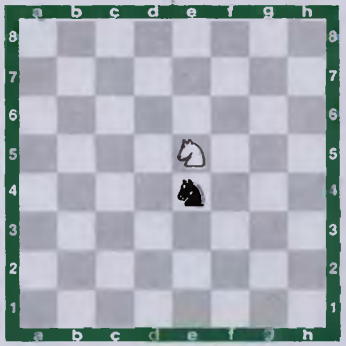
Конь бьет ладью. Он дает шах королю. И это - мат, поскольку черный монарх в безвыходном положении.

Размен

Размен фигур - это взаимное взятие, обмен равноценных фигур. В следующей позиции белые и черные берут по очереди пешки друг друга. В таких случаях говорят, что произошел размен пешек. Белые берут пешку черных на e5.



Но черные берут, в свою очередь, белую пешку на e4.



Здесь белые собираются разменять ладью и ферзя на поле d8.

Белые берут ладью на d8.

В свою очередь черные берут белую ладью ферзем. Произошел первый размен ладей.

Хороший игрок должен разбираться в стратегии и тактике. Знаешь ли ты разницу? Стратегия - наука о методах достижения определенной цели. Тактика же есть способ нахождения решения в конкретной ситуации в ходе партии. Говоря по-военному, тактика нужна, чтобы выиграть сражение, а стратегия - чтобы выиграть войну.

Белый ферзь берет неприятельского ферзя.

Но черная ладья берет белого ферзя.
Итог: две ладьи и два ферзя исчезли с доски. Говорят, что произошел размен ладей и ферзей.

глава XIV

ЦЕННОСТЬ ФИГУР

Самая ли сильная фигура король?

Король - самая важная фигура. Его ценность не имеет цифрового выражения, так как без короля ты не можешь играть в шахматы. Короля нельзя выиграть. Он остается на доске до конца партии, даже когда ему объявлен шах и мат.

Белый слон на b7 объявил шах и мат черным. Партия окончена. Но черный король не исчезает, он остается на доске.

Пешка

Пешка - шахматный эталон. Она оценивается в одно очко. Имея, как капитал, в начале партии восемь пешек, можно говорить о восьми очках. Надо быть очень бдительным, чтобы не растратить пешки безрассудно. И чем больше у нас пешек, тем больше у нас шансов пройти в ферзи.

Ферзь

Это самая мощная фигура, наиболее близкая к королю. Ферзь контролирует наибольшее число полей. Поэтому надо стараться сохранить его подольше. Ферзь равен двум ладьям, то есть примерно десяти пешкам.

Ладья

Она сильнее, чем слон или конь, но слабее ферзя. Ее стоимость - пять очков.

Слон

Слон слабее ладьи, но сильнее, чем пешка. Он стоит три очка.

Конь

Конь имеет практически ту же стоимость, что и слон, то есть три очка.

♙ = 1 очко
♗ = ♙♙♙
♘ = ♙♙♙
♖ = ♙♙♙♙♙
♕ = ♖ + ♖ = ♙♙♙♙♙♙♙♙♙

Слон и конь называются легкими фигурами, а ладья и ферзь - тяжелыми.

глава XV

ИГРАЙ И ПОБЕЖДАЙ

Кто начинает игру, черные или белые?

В шахматной партии всегда начинают белые. Ты уже знаешь, что доска располагается так, что белое угловое поле находится по правую сторону от каждого игрока. Ты уже видел место каждой фигуры в главе 1. Сейчас расставим начальную позицию всех фигур.

Белые должны играть первыми или, как говорят, ход за ними. Черные отвечают. Так и играют дальше - ходы делают по очереди. Если ты играешь с друзьями или с родителями, ты можешь вытянуть жребий, каким цветом тебе играть. Спрячь белую пешку в одной руке, а черную в другой: твой партнер, указав на одну из рук, выбирает цвет фигур.

Нотация

Ты уже знаешь, что каждое поле на шахматной доске имеет свой код. Он определяется буквой и цифрой. Каждая фигура имеет свой инициал; он указывается перед названием поля, на которое она перемещается. Пешка не имеет инициала. Существуют две нотации: одна полная, а другая - краткая. При полной нотации указывается поле, на котором была фигура, и поле, на которое она переместилась, а при краткой нотации указывается только поле, на которое фигура переместилась.

+	шах
:	взятие
!	хороший ход
!!	очень хороший ход
?	плохой ход
??	грубая ошибка
0-0	короткая рокировка
0-0-0	длинная рокировка
x	шах и мат

Каждый ход может сопровождаться специальным знаком (см. таблицу). Можно также комментировать с помощью знаков (см. таблицу).

Полная нотация

Саша	Сережа
1. e2-e4	e7-e5
2. Kg1-f3	Kb8-c6
3. Cf1-c4	Kg8-f6
4. 0-0	a7-a6?
5. Kf3-g5!	Kc6-e7??
6. Cc4:f7x	

Краткая нотация

Саша	Сережа
1. e4	e5
2. Kf3	Kc6
3. Cc4	Kf6
4. 0-0	a6?
5. Kg5!	Ce7??
6. C:f7x	

Самые известные ловушки в дебюте

1. Самая короткая партия: дурацкий мат

Самая короткая шахматная партия состоит из двух ходов! Будь осторожен и никогда не попадайся в эту ловушку, которой можешь легко избежать... Когда я начал играть, эта ловушка была одной из первых, которую мне объяснили. Ее легко запомнить.

Вот ходы:

1.f3

Белые продвигают свою пешку, расположенную перед их королевским слоном; это нехороший ход, так как теперь белый король расположен на ослабленной диагонали.

1... e5

Черные продвигают пешку в центр и одним ходом открывают диагональ для их ферзя и чернопольного слона.

Чем в более юном возрасте ты начинаешь играть, тем вероятнее, что ты станешь шахматным волшебником! Чемпион мира Хосе-Рауль Капабланка начал играть в шахматы в пятилетнем возрасте. Бобби Фишер начал играть в 6 лет, а Самуэль Решевский - когда ему еще не исполнилось 8. Анатолий Карпов научился играть в 4 года, в первом официальном турнире он участвовал в возрасте 7 лет. Как видишь, начать играть в шахматы никогда не бывает рано!

2. g4

Ой-ля-ля! Белые продолжают игру на фланге и еще больше ослабляют диагональ, на которой находится их король. Это будет последний ход белых ...

2. Фh4x

Король, находящийся в плену собственных фигур, не может ничего сделать против нападения черного ферзя, который объявил ему шах и мат.

2. Детский мат

Это ловушка, часто встречается в партиях начинающих. Идея проста: дать шах и мат с помощью ферзя и слона на наименее защищенном поле - поле f7.

1. e2-e4 e7-e5. Белые и черные располагают пешки в центре. Этот дебют встречается часто.
2.Фd1- h5. Белые атакуют пешку e5 своим ферзем...
2... Kb8-c6. Черные защищаются, развивая своего коня.
3. Cf1-c4. Белые развивают еще одну фигуру, снова атакуя поле f7. Внимание, опасность!
3...Kg8-f6. Черных беспокоит белый ферзь, и они решаются преследовать его. Но они забыли главное!
4. Фh5: f7x! Белые берут пешку f7 своим ферзем, защищенным слоном, и объявляют шах и мат.

Вывод: можно найти другие вариации на тему детского мата. Но обычно не рекомендуется выводить ферзя слишком рано, чтобы начинать атаку.

Мат Легаля

Мат Легаля изобрел Кермюр де Легаль, французский шахматист, живший в XVIII веке, который был учителем великого Филидора. Этот мат трудно поставить, но он и сегодня считается одной из самых знаменитых дебютных ловушек. Белые жертвуют своего ферзя и ставят шах и мат двумя легкими фигурами!!

Белые: Кермюр де Легаль
Черные: любитель
Сыграна в Париже около 1750 года

1. e2-e4	e7-e5
2. Kg1-f3	d7-d6
3. Cf1-c4	Cc8-g4
4. Kb1-c3	g7-g6
5. Kf3:e5	Cg4:d1??
6. Cc4:f7+	Kpe8-e7
7. Kc3-d5x	

глава XVI

ПРАВИЛА ИГРЫ

Есть ли правила в шахматах?

Как и во всех играх, в шахматах есть точные правила, которые нужно соблюдать. Я хочу их вам объяснить .

1. Как заканчивается шахматная партия?

Шахматная партия заканчивается победой (или поражением) или ничьей, то есть положением, когда ни один из соперников не может выиграть.

Что такое победа?

Выигранной считается партия, когда ты объявляешь шах и мат, или когда твой соперник, не желая получить мат в несколько ходов, сдает партию, предлагая тебе сыграть еще одну.

Что такое поражение?

Ты проигрываешь, когда твоему королю объявлен шах и мат, или когда ты сдаешь партию, чтобы попытать счастья в следующей.

Что такое ничья?

Как в футболе, существует и ничейный результат.
В шахматах иногда не бывает ни победителя, ни побежденного.

Это бывает в следующих случаях:

- Партия считается завершившейся вничью, если на доске остались только два короля.
- Когда один из королей находится в положении пата.
- Когда оставшийся на доске материал недостаточен для того, чтобы поставить мат. Например, в окончании король и конь против короля, или король и слон против короля.
- Если одна и та же позиция повторяется три раза.
- Когда один соперник объявил другому вечный шах.
- Партия заканчивается вничью по взаимному согласию соперников, если они считают, что позиция на доске ничейная.

Оставшиеся на доске силы недостаточны для победы. Белые объявляют шах черному королю. Однако, несмотря на материальное преимущество, один слон не в состоянии поставить мат черному королю. Ничья.

Вечный шах

Белые только что объявили шах королю. Материальное преимущество у их соперника, имеющего на ладью и две пешки больше..

Черные имеют только одно поле для бегства короля - поле g8.

Белые снова объявили шах на поле g5; иначе материальное преимущество черных окажется решающим.

Черные избежали шаха, спрятав своего короля на h8. Белые снова дают шах на f6, как на диаграмме 80. Это положение может повторяться до бесконечности; на доске положение вечного шаха. Во время партии между гроссмейстерами одно и то же положение должно повториться три раза, чтобы по взаимному согласию двух игроков была зафиксирована ничья.

Тронул - ходи

Это одно из основных правил шахмат, применяемое даже в партиях между чемпионами. Если дотронулся до фигуры, то должен ей играть. Тем не менее, если игрок еще не отпустил фигуру, он может поставить ее на другое поле, которое выберет в последний момент.

Отпустил фигуру - ход сделан

Если отпустил фигуру, то уже не можешь взять ход назад и сыграть иначе. Подумай дважды, прежде чем сделать ход!

Рокировать, коснувшись сначала короля

Правила игры беспощадны: чтобы рокировать, надо сначала коснуться короля. Если прежде чем рокировать, ты коснулся ладьи, то не можешь рокироваться и должен играть ладьей - следуя правилу «тронул-ходи».

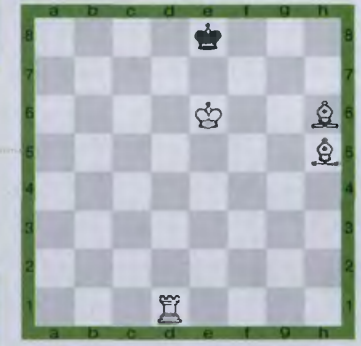
глава XVII

ШАХМАТНЫЙ ЗАДАЧНИК

Я БЫ ХОТЕЛ ИГРАТЬ...

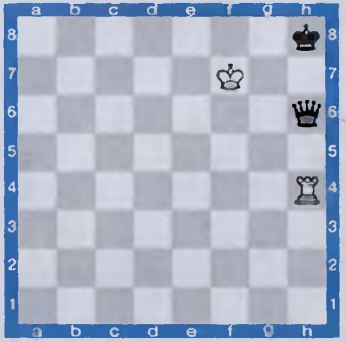
Теперь ты знаешь, как ходят фигуры, знаешь правила игры в шахматы, знаешь, что такое шах и мат. Поэтому мы переходим к игре в задачки. В каждой из предлагаемых позиций есть три возможности. Среди предлагаемых решений одно часто невозможно, а другое не является лучшим. Ты должен каждый раз найти лучший ход. Заголовок перед каждой позицией должен помочь тебе выбрать верное направление. Удачи!

1) Король, зажатый в углу
а. 1.Крa1-a2
б. 1.Крa1-b1
в. 1.Крa1:b2



2) Король умер
а.1...Крe8-d8
б.1...Крe8-f8
в. 1... Это уже мат!

Самое прямое...
а. 1.Лh1-a8x
б. 1.Лh1-a1
в. 1.Лh1-h8x

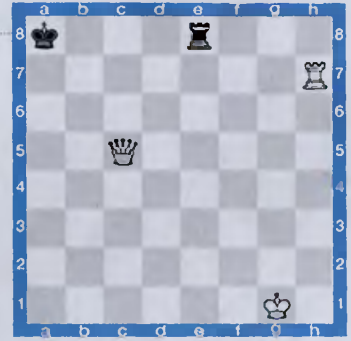


4) Хороший аппетит
а. 1.Лh4-b4
б. 1.Лh4:h6
в. 1.Лh4-h2

5) Пара слонов
а. 1.Сb1-h7x
б. 1.Сg7-f6
в. 1.Сb1-a2x

6) Разгром
а. 1.Сf5-c2
б. 1.Сd4:e5x
в. 1.Сd4-b6

7) Поцелуй смерти
а. 1.Фc5-b7x
б. 1.Фc5-a7x
в. 1.Фc5-c8x



8) Не надо быть гурманом
а. 1.Фf4:h2x
б. 1.Фf4-h4x
в. 1.Фf4-b8x

9) Кавалерийская атака
а. 1.Ke5-g6x
б. 1.Ke5-f7x
в. 1.Kg5-f7x

10) Смертельный прыжок
а. 1.Ка5-с4
б. 1.Кс3-е2х
в. 1.Ка5-b3х

11) Открытие диагонали
а. 1.h6-h7x
б. 1.f6:e7
в. 1.f6-f7x

12) Хороший шах
а. 1.a6:b7x
б. 1.c6:b7x
в. 1.c6-c7

Решения

1)
а. 1.Крa1-a2 - невозможный ход, так как поле a2 контролируется ферзем.
б. 1.Крa1-b1 - невозможный ход, так как поле b1 контролируется ферзем.
в. 1.Крa1:b2 - единственный ход: король, находящийся под шахом, не имеет никакого выбора; он должен взять ферзя.

2)
а. 1...Крe8-d8 - невозможно: белая ладья на d1 контролирует поле d8.
б. 1...Крe8-f8 - невозможно, так как слон h6 контролирует поле f8.
в. Черный король уже находится в положении шаха и мата! Он не может найти ни одного спокойного поля на доске.

3)
а. 1.Лh1-a8x - невозможно, так как ладья не может, подобно слону, перемещаться по диагонали.
б. 1.Лh1-a1 - возможный, но не лучший ход.
в. 1.Лh1-h8 - лучшее решение.

4)
а. 1.Лh4-b4 - возможно, но зачем делать такой ход, когда можно сыграть «прямее»?
б. 1.Лh4-h2. Отступая, ладья ставит себя под удар ферзя. Какая жалость!
в. 1.Лh4:h6x. Забирая ферзя, ладья объявляет шах и мат. Что может быть лучше?

5)
а. 1.Сb1-h7. Мат невозможен, так как слон не может перескочить через своего короля на g6.
б. 1.Сg7-f6. Возможный ход, но партия еще будет продолжаться.
в. 1.Сb1-a2x. Лучшее решение - партия заканчивается немедленно.

6)
а. 1.Сf5-c2. Отступление слона возможно, но не дает белым немедленной победы.
б. 1.Сd4:e5. Конечно же! Нужно дать шах, но это не только шах, но и мат, так как слон защищен королем.
в. 1.Сd4-b6. Дать шах на d8 - хорошая идея, но к сожалению, черные

могут сыграть 1...Л:f5+, выиграв слона и спасая партию.

7)

а. 1.Фc5-b7x. Но этот ход невозможен, ибо ферзь не ходит, как конь.

б. 1.Фc5-a7x. Хороший ответ, так как ферзь, защищенный ладьей h7, дает шах и мат.

в. 1.Фc5-c8x. Также очень интересная попытка - ферзь дает шах, но черная ладья может взять ферзя, и мат не получается.

8)

а. 1.Фf4:h2. Но это не мат! Король может уйти на g8.

б. 1.Фf4-h4+. И это тоже не мат, а всего лишь шах королю. Король уходит на g8 и, более того, черные могут взять ферзя ладьей.

в. 1.Фf4-b8x. Хорошо сыграно! Не так просто избежать соблазна, взяв ладью на h2. Черный слон не может защитить короля, отступив на f8, так как он связан белым слоном на f6! У черного короля нет поля, на которое он может пойти (Cb1 контролирует поле h7).

9)

а. 1.Ke5-g6x. Хороший ответ! Конь дает шах и мат: слон контролирует поле g8, а конь g5 не дает черному королю выйти на h7.

б. 1.Ke5-f7x. Интересный шах, но он перекрывает поле g8. Черный король тут же уходит на g8, и нет никакого шаха и мата.

в. 1.Kg5-f7+. Еще хуже, чем предыдущая попытка, так как теперь черный король может уйти и на g8 и на h7.

10)

а. 1.Ka5-c4. Возможный ход, но ладья забирает коня.

б. 1.Kc3-e2x. Невозможный ход, так как черная ладья связывает белого коня, прикрывающего короля.

в. 1.Ka5-b3x! Единственно возможный шах. Его вполне достаточно для немедленной победы.

11)

а. 1.h6-h7x. Неверно! Король черных может уйти на h8.

б. 1.f6:e7. Этим ходом белые забирают пешку, но мата нет!

в. 1.f6-f7x. Красивый мат: пешка дает шах королю. Она защищена белым королем и одновременно открывает диагональ своему слону, который мешает черному королю укрыться на h8.

12)

а. 1.a6:b7x. Хороший вскрытый шах. Забирая ферзя, белые дают шах пешкой и одновременно ладьей. Находясь под двойным шахом, черный король должен пуститься в бегство, ибо даже его слон не может оказать ему никакой помощи. Не помогает и 1...C:b7, так как ладья a1 тоже дает шах черному королю. В этом сила двойных шахов. Королю некуда уйти, ибо поле b8 контролируется слоном g3.

б. 1.c6:b7x. Неверно, так как слон c8 может взять белую пешку.

в. 1.c6-c7. Невозможный ход, так как под шах попадает белый король.

Очень полезно научиться читать шахматную нотацию, и самый лучший способ достичь этого - записывать партию. Когда ты начинаешь партию, договорись со своим партнером, что каждый из вас будет записывать все ходы. Но не помогайте друг другу! В конце партии сравните ваши записи. Скоро ты убедишься, что нотация дается тебе без труда.

глава XVIII

СТАВЬ ЛОВУШКИ!

Можно ли в шахматах ставить ловушки?

Существует множество способов расставить ловушки для противника. Разобрав эти примеры, ты научишься не только расставлять ловушки сам, но и видеть ловушки, приготовленные тебе противником.

1. Связка

Связкой называется положение, когда одна фигура мешает другой ходить. Существуют различные виды связок. При связке абсолютной связанная фигура просто не может ходить. Все другие связки не мешают фигуре двигаться, но если она сделает ход, то последуют большие материальные потери.

В следующей партии белые поставили дьявольскую ловушку после ходов:

1.e2-e4 c7-c6
2.d2-d4 d7-d5
3.Kb1-c3 d5:e4
4.Kc3:e4 Kb8-d7
5.Фd1-e2 Kg8-f6

Не чувствуя опасности, черные развили своего коня g8 на f6. И белые тут же объявили шах и мат!

6.Ke4-d6x!

Пешка e7 не может взять коня, так как ставит короля на e8 под удар белого ферзя. В таких случаях говорят, что пешка e7 связана. Это абсолютная связка.

Существуют другие формы связок. После ходов
1.e2-e4 e7-e5
2.Kg1-f3 Kb8-c6
3.Cf1-b5 d7-d6
4.c2-c3 Cc8-g4
возникает такая позиция:

Черные не могут ходить конем c6, так как их король связан слоном b5. Это абсолютная связка. С другой стороны, белые не могут ходить конем f3, ибо это ведет к потере их ферзя, но это не абсолютная связка (см. мат Легаля в главе 15). В обоих случаях слоны связывают коней.

2. Мат на первой (восьмой) горизонтали

Внимание: этот мат встречается гораздо чаще, чем принято думать, и жертвами его бывали даже знаменитые чемпионы. Обычно этот мат - результат недосмотра, но случается, что он бывает следствием дьявольской ловушки.

Белые, зная, что черные любят «полакомиться», сыграли 1.Фb2-a1. Черные поспешили и взяли белого ферзя - 1...Лa8:a1. И тогда белые объявили шах и мат: 2.Лd1-d8x!

Черные совершенно забыли про восьмую горизонталь. Ни одна пешка, расположенная около черного короля, не двигалась - поэтому у него нет поля, на котором он может укрыться. Таким образом, ферзь дал шах и мат.

3. Эполетный мат

Этот классический мат встречается тогда, когда король чересчур защищен. Прикрытому с обеих сторон своими ладьями белому королю некуда бежать. Ферзь объявил шах и мат (стрелка с g3 на d6).

Еще одним видом эполетного мата является такой: мат дает ладья.
1...Фe2:f3

2.g2:f3 Лd6-g6x

4. Спертый мат

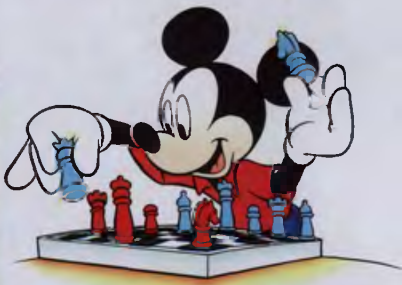
Спертый мат трудно поставить, но он очень красив. Спертый мат ставит только конь. Король противника заперт на месте всеми своими фигурами, а конь пользуется этим и ставит ему мат.

Возьмем пример из самого начала партии.

1.c2-c4 Кb8-c6
2.e2-e3 Кc6-b4?
3.Kg1-e2?? Кb4-d3x.

Положение, хорошо известное на практике, иллюстрирующее спертый мат. Несмотря на нехватку материала, белые благодаря взаимодействию ферзя и коня матуют черного короля.

1.Фd4-d5+ Крg8-h8 (конечно, если 1...Крg8-f8, то 2.Фd5-f7x)



2.Kg5-f7+ Крh8-g8

3.Kf7-h6+ (двойной шах) Крg8-h8

4.Фd5-g8+!! Ферзь жертвуется, чтобы замуровать короля его собственными фигурами. Король не может взять ферзя, так как он защищен белым конем.

4...Лb8:g8
5.Kh6-f7x!

5. Арабский мат

Арабский мат - отличный пример взаимодействия между конем и ладьей. Он называется так, потому что передвижения ладьи и коня не изменялись с тех времен, когда шахматная игра пришла на Запад с Востока.

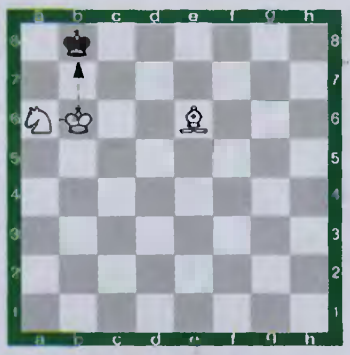
1.Kf6+ Kph8

2.Л:h7x!

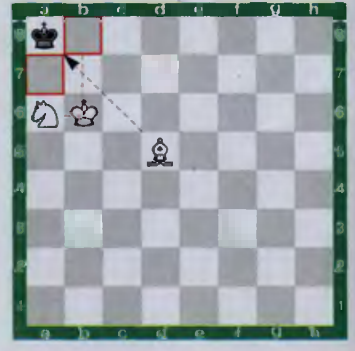
Одна из первых партий человека с компьютером была сыграна в 1963 году. Великий шахматный мастер и учитель Давид Бронштейн, сомневавшийся в творческих способностях машины, решил вступить с ней в соревнование, и предложил фору - ферзя. Но партия едва успела начаться, когда компьютер смел с доски почти весь боевой материал гроссмейстера. Бронштейн смешал фигуры и потребовал играть реванш, но на этот раз с равными силами!

6. Мат слоном и конем

Слон в одиночку не ставит мат. Конь тоже один не может поставить мат. Но вместе слон и конь дают шах и мат. Способ матования состоит в том, чтобы загнать короля противника в угол доски, соответствующий цвету слона. Затем надо осуществить простой маневр, чтобы дать шах и мат.



1.Kb4-a6+.



1...Kpb8-a8
2.Ce6-d5x

Бывают, однако, случаи, когда конь и слон могут объявить мат в самый разгар партии.

Белые могут дать мат двумя способами. Какими же?

1.Kf5-h6x.

1.Kf5-e7x

9 июня 1970 года состоялась историческая партия между четырьмя шахматистами: двое находились в России и двое на космическом корабле «Союз-9»! В первой партии между Космосом и Землей встретились космонавты Николаев и Севастьянов против генерала Каманина и пилота Горбатко. Партия продолжалась шесть часов и закончилась вничью.

7. Мат Бодена

Этот мат был открыт Самуэлем Боденом, английским мастером XVIII века. Он отлично демонстрирует силу двух слонов и встречается лишь в случае длинной рокировки.

1.Фе4:с6+!! Ферзь жертвуется с целью открыть диагонали.

1...b7:c6

2.Се2-а6х!

8. Поцелуй смерти

Такой мат завершает шахматную партию чаще всего. Он объявляется ферзем, который «душит» короля соперника «поцелуем». Необходимо знать этот мат, особенно когда нужно выиграть партию, имея короля и ферзя против одинокого короля соперника. Этот мат может встретиться и в середине партии. Нужно запомнить две его особенности:

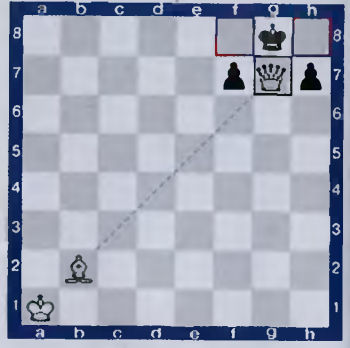
1) Поцелуй смерти объявляется ферзем, который «касается» короля соперника;

2) ферзь поддерживается (защищается) другой фигурой - только так он может дать такой мат.

Поддерживаемый королем ферзь совершает смертельный поцелуй на поле g6 -1.Фg2-g6х

Леонардо де Курто из Калабрии в Италии был одним из наиболее искусных игроков XVI века. Он играл в Испании и Португалии в присутствии королевской семьи. Однажды один из братьев Леонардо был схвачен сарацинами. Шахматный мастер, не впадая в отчаяние, вызвал главу разбойников на матч в шахматы и, победив, спас не только жизнь своего брата, но также выиграл значительную сумму в 200 дукатов. Умер он от яда, отравленный завистником при дворе принца Бизиньяно.

В середине партии ферзю также нужна поддержка, чтобы совершить смертельный поцелуй.



В данном случае он поддерживается слоном b2 на большой диагонали. Ферзь может также сделать смертельный поцелуй путем 1.Фc3:g7x.

9. Двойной шах

Первая фигура дает шах. Делая ход, она открывает другую фигуру, стоящую позади и одновременно с ней тоже объявляющую шах. Шах второй фигурой называется вскрытым.

Вообще, двойной шах - мощное оружие. Он встречается часто, когда идет атака на короля. Это вполне естественно, так как против такого шаха король имеет только одно спасение - бегство. Его фигуры не могут никаким способом спасти его, так как если они уничтожат одну фигуру, дающую шах, то все равно есть еще одна фигура противника, дающая шах королю.

Двойной шах обозначается так: ++.

В следующем примере конь «открывает» ферзя, стоящего сзади. Двигаясь, конь не только дает шах, но и открывает диагональ, контролируемую белым ферзем. Он-то потом и ставит мат королю противника.

1.Kf7-h6++. Конь дает шах, открывая диагональ ферзю, который тоже дает шах. Это двойной шах. Существуют особенно красивые двойные шахи.

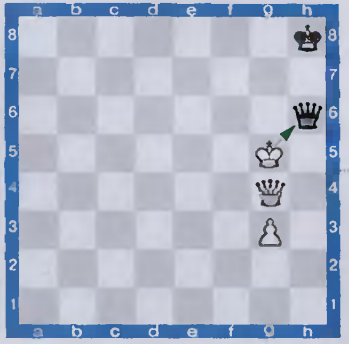
Вот один из них, взятый из практики мастеров. Эта партия игралась между Мазуцким (белые) и бароном Колишем в Париже в 1864 году в кафе «Режанс».

У белых на две пешки меньше, но черные не рокировались. Смертельный шах объявляется ферзем, приносящим себя в жертву!
1.Фd4-d8+! Крe8:d8
2.Cd2-g5++ Крd8-e8.

С помощью слона и ладьи белые дали двойной шах королю черных. Слон g5 атакован ферзем и конем черных. Белая ладья атакована черным ферзем. Но ни одна черная фигура не может совершить взятие, так как избавиться от двух одновременных шахов невозможно. У черных есть лишь одна возможность: бежать королем на поле e8. Но благодаря двойному шаху белые сумели организовать взаимодействие между своими фигурами. Они максимально используют диагональ слона и вертикаль ладьи, чтобы объявить впечатляющий мат.
3.Лd1-d8x!

10. Внимание: пат!

Пат - опасность, возникающая в конце партии. И жертвой ее порой становятся известные чемпионы. Эта партия игралась в 1985 году в Монпелье на турнире претендентов на мировое первенство. Имея перевес в две пешки, венгерский гроссмейстер Золтан Рибли, играя белыми, должен был добиться победы. Но черные, а ими играл экс-чемпион мира Борис Спасский, сумели в безнадежном положении спастись благодаря пату!
1...Фh2:h6+!!



(белые проявляют большой аппетит: можно было просто сыграть 2.Крg5-f5).

Наиболее искусные шахматные игроки удостаиваются звания гроссмейстера. Чаще других международная шахматная федерация награждала этим титулом российских шахматистов. Команда СССР первенствовала на шахматных олимпиадах, выиграв две трети из них. Вслед за ними с большим отставанием идут шахматисты США и Великобритании.

2.Крg5:h6-пат! Ничья. Черные не могут ходить королем, не подставив его под шах, а это запрещено.

глава XIX

КРАСИВЫЕ ПАРТИИ

Покажи мне красивые шахматные партии

Красивые шахматные партии похожи на музыкальные симфонии. Их можно играть и переигрывать с удовольствием многие годы спустя. Благодаря международной нотации, принятой в шахматах, можно и сегодня рассматривать партии, сыгранные более четырех веков назад!

Многие короли и императоры любили шахматы. Гарун аль-Рашид, Карл Великий, Фридрих Великий - все они любили играть в шахматы. Но испытание временем выдержали - благодаря шахматной нотации - лишь несколько партий Наполеона.
К счастью, не только знаменитые люди играли красивые партии. Во все эпохи были свои шахматные чемпионы. Я выбрал для вас несколько партий из числа самых красивых. Каждая партия начинается иным дебютом; в шахматах более 70 дебютов, и каждый дебют характеризуется первыми пятью-шестью ходами. Все они имеют свои названия - обычно в честь своих создателей или мест, где они были сыграны впервые.

НАПОЛЕОН

Наполеон был великим стратегом. В шахматах ему приписываются три партии. Вот одна из последних, которую император якобы сыграл в изгнании на острове Святой Елены. Партия замечательна по красоте!
Белые: Наполеон
Черные: генерал Бертран
Св. Елена, 1818 г.
Дебют: шотландская партия

1.Kg1-f3	Kb8-c6	7.0-0	Фe7-e5	13.Фd1-b3	a7-a5
2.e2-e4	e7-e5	8.f2-f4!!	d4:c3+	14.Лf1-f8+!	Ce7:f8
3.d2-d4	Kc6:d4	9.Kpg1-h1	c3:b2	15.Cc1-g5+	Cf8-e7
4. Kf3:d4	e5:d4	10.Cc4:f7+!	Kpe8-d8	16.Cg5:e7+	Kpd8:e7
5.Cf1-c4	Cf8-c5	11.f4:e5	b2:a1	17.Фb3-f7+	Kpe7-d8
6.c2-c3	Фd8-e7	12.Cf7:g8	Cc5-e7	18.Фf7-f8x.	

Андерсен и бессмертная партия

Эта партия получила название «бессмертной».
Она восхищает поколения шахматистов. Развитие атаки белых, жертва двух ладей и финальная матовая позиция приводят в восторг всех, кто изучает ее на протяжении 150 лет, как и тогда, когда она была сыграна.

Белые: Андерсен
Черные: Кизерицкий
Лондон
Дебют:
королевский
гамбит

1. e2-e4	e7-e5	9. Kh4-f5	c7-c6
2. f2-f4	e5:f4	10. Лh1-g1	c6:b5
3. Cf1-c4	Фd8-h4+	11. g2-g4	Kh5-f6
4. Kpe1-f1	b7-b5	12. h2-h4	Фg5-g6
5. Cc4:b5	Kg8-f6	13. h4-h5	Фg6-g5
6. Kg1-f3	Фh4-h6	14. Фd1-f3	Kf6-g8
7. d2-d3	Kf6-h5	15. Cc1:f4	Фg5-f6
8. Kf3-h4	Фh6-g5	16. Kb1-c3	Cf8-c5
		17. Kc3-d5	Фf6:b2
		18. Cf4-d6	Фb2:a1+
		19. Kpf1-e2	Cc5:g1
		20. e4-e5	Kb8-a6
		21. Kf5:g7+	Kpe8-d8
		22. Фf3-f6+	Kg8:f6
		23. Cd6-e7x	

Бобби Фишер

Бобби Фишер - единственный западный шахматист, ставший чемпионом мира после Второй мировой войны. И белыми, и черными Бобби Фишер всегда боролся за инициативу и видел, как правило, дальше, чем его соперники.
Как, например, в следующей партии, сыгранной в Тунисе, когда Фишеру еще было только 24 года!

Белые: Фишер
Черные: Мягмарсурен
Межзональный турнир, Сус, 1967 г.
Дебют: староиндийское начало

1. e2-e4	e7-e6	14. b2:a3	Кc6-a5	27. h4-h5	c4:d3
2. d2-d3	d7-d5	15. Kf1-e3	Cc8-a6	28. Ле4-h4	Ла8-a7
3. Kb1-d2	Kg8-f6	16. Cg2-h3	d5-d4	29. Ch3-g2	d3:c2
4. g2-g3	c7-c5	17. Ke3-f1	Kd7-b6	30. Фg5-h6	Фe8-f8
5. Cf1-g2	Kb8-c6	18. Kf3-g5	Kb6-d5	31. Фh6:h7+	
6. Kg1-f3	Cf8-e7	19. Cf4-d2	Ce7:g5	**Черные сдались.**	
7. 0-0	0-0	20. Cd2:g5	Фd8-d7	Иначе последовало	
8. e4-e5	Kf6-d7	21. Фd1-h5	Лf8-c8	бы продолжение:	
9. Лf1-e1	b7-b5	22. Kf1-d2	Kd5-c3	31... Фg8:h7	
10. Kd2-f1	b5-b4	23. Cg5-f6	Фd7-e8	32. h5:g6++ Фh7:g6	
11. h2-h4	a7-a5	24. Kd2-e4	g7-g6	(или 32... Фh7-g8	
12. Cc1-f4	a5-a4	25. Фh5-g5	Кc3:e4	33. Лh4-h8x)	
13. a2-a3	b4:a3	26. Ле1:e4	c5-c4	33. Cg2-e4x	

Анатолий Карпов

Эта партия имела для меня особое значение. В последнем туре шахматной олимпиады в Дубае в 1986 г. мы встречались с командой Польши. Подобные олимпиады проходят каждые два года в странах, входящих в Международную шахматную федерацию (ФИДЕ). В них участвует более ста стран. Каждая команда состоит из четырех шахматистов. Победа нашей команды над польской со счетом 4:0 была для нас крайне важна - иначе нас опередила бы команда Англии. Моим соперником был специалист по варианту дракона в сицилианской защите, и к партии я готовился очень тщательно.

Белые: Карпов
Черные: Шнапик
Олимпиада в Дубае, 1986 г.
Дебют: вариант дракона

1. e2-e4	c7-c5	11. Cc4-b3	Ла8-c8	21. Фh2:h5	f7-f6
2. Kg1-f3	d7-d6	12. h2-h4	h7-h5	22. f3-f4!	Ke5-f7
3. d2-d4	c5:d4	13. Ce3-g5	Лc8-c5	23. Cg5-h4	Фd8-b8
4. Kf3:d4	Kg8-f6	14. Крc1-b1	b7-b5	24. Лd1-h1	c4-c3
5. Kb1-c3	g7-g6	15. g2-g4	h5:g4	25. b2-b3	Фb8-b7
6. Cc1-e3	Cf8-g7	16. h4-h5	Kf6:h5	26. f4-f5	Kf7-e5
7. f2-f3	0-0	17. Kc3-d5	Лf8-e8	27. Kd4-e6	
8. Фd1-d2	Kb8-c6	18. Лh1:h5	g6:h5	**Черные сдались.**	
9. Cf1-c4	Cc8-d7	19. Фd2-h2	Лc5-c4	Продолжение	
10. 0-0-0	Kc6-e5	20. Cb3:c4	b5:c4	выглядело бы:	
				27... Cd7:e6	
				28. Фh5:e8+	Cg7-f8
				29. f5:e6	Фb7-c6
				30. Ch4:f6!	Фc6:e8
				31. Лh1-h8x	

ЧЕЛОВЕК ПРОТИВ МАШИНЫ

11 мая 1997 года - исторический день, когда в поединке человека с компьютером наступил переломный момент. Впервые машина победила одного из сильнейших шахматистов на планете. Гарри Каспаров проиграл матч против компьютера «Deep Blue» со счетом 3,5:2,5. Эта победа машины над человеком стала важной вехой в истории шахмат. Здесь приведена шестая и последняя партия матча, завершившаяся победой компьютера.

Белые: «Deep Blue»
Черные: Гарри Каспаров
11 мая 1997 года
Защита Каро-Канн

1. e4	c6
2. d4	d5
3. Кc3	d:e4
4. К:e4	Кd7
5. Кg5	Кgf6
6. Сd3	e6
7. К1f3	h6
8. К:e6	Фe7
9. 0-0	f:e6
10. Сg6+	Крd8
11. Сf4	b5
12. a4	Сb7
13. Ле1	Кd5
14. Сg3	Крc8
15. a:b5	c:b5
16. Фd3	Сc6
17. Сf5	e:f5
18. Л:e7	С:e7
19. c4	**Черные сдались**

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Блиц
Так называют быстрые партии, когда игрокам на все ходы отводится лишь по пять минут.

Вилка
Одновременное нападение пешкой или конем на две фигуры.

Выступка
Право сделать первый ход. Поскольку правом выступки обладают белые, говорят, что белые имеют преимущество выступки.

Гамбит
От итальянского «гамбетто» (подножка) - жертва пешки в дебюте для захвата инициативы.

Дебют
Первые ходы партии. Каждый дебют имеет свое название (например, королевский гамбит или шотландская партия).

Диаграмма
Шахматная доска, печатаемая в книгах. Белые фигуры принято располагать внизу.

Жертва
Пешки или фигуры жертвуют, чтобы атаковать короля противника или захватить инициативу.

Интернет
Сегодня система «Интернет» позволяет играть шахматную партию между двумя шахматистами, находящимися в разных странах или на разных континентах. Например, шахматист из Бразилии может играть с шахматистом из Малайзии.

Комбинация
Серия нескольких ходов, позволяющая выиграть фигуры или пешки.

Компьютеры
Первые компьютеры, предназначенные для игры в шахматы, появились в конце 70-х годов. Сегодня существует множество различных программ и миниатюрных компьютеров.

Контроль времени
Чтобы шахматная партия протекала в пределах разумного лимита времени, существуют три вида контроля времени:

1. «Медленная» партия длится, как правило, четыре часа - каждый игрок должен сделать за два часа не менее сорока ходов.
2. «Быстрая» партия: она длится, как правило, пятьдесят минут (каждый игрок располагает 25 минутами).
3. Блиц - см. Блиц.

Мат
Конечная цель шахматной партии. Дать шах и мат означает поставить короля соперника в безвыходное положение.

МГ
Сокращение для звания «международный гроссмейстер», самого высокого отличия, которым международная шахматная федерация удостаивает шахматистов.

ММ
Сокращение для звания «международный мастер».

Ничья
Ни один из соперников не в состоянии выиграть партию.

Пат
Один из соперников считается запатованным, если его королю не объявлен шах, но он не может ходить ни королем, ни какой-либо другой фигурой.

Поправляю
Так говорят, когда надо поправить плохо расположенную на доске фигуру (французское выражение *j'adoube* употребляется на всех языках); противник не может обязать вас сыграть этой фигурой.

Развитие
Ввод фигур в игру.

Размен
Обмен одной фигуры на другую одинаковой ценности.

Фианкетто
Развитие слона на поля g2 и b2 (для белых) и g7 и b7 (для черных).

Фланг
Правая или левая половина шахматной доски. Говорят: королевский фланг или ферзевый фланг.

Цейтнот
Нехватка времени: ситуация, когда шахматист имеет лишь несколько минут, чтобы сделать большое число ходов.

Цугцванг
Позиция, в которой право сделать ход, не дает преимущества, а напротив, влечет поражение.

Часы
Двойные часы, которые позволяют сравнивать время, затраченное каждым соперником на обдумывание ходов во время партии. Можно выиграть (или проиграть) партию по времени, если соперник просрочил время, отведенное ему на игру.

ЭЛО
Классификация шахматистов, изобретенная американским профессором Арпадом Эло.

Эндшпиль
Шахматная партия состоит из трех фаз: дебют, миттельшпиль и эндшпиль. Эндшпиль (или конец партии) играется при ограниченном материале.

MICKEY for KIDS

Дорогие друзья!

**Эта книга представляется
мне первым учебником,
с которого начинается
посвящение в шахматисты.
В свое время я написал множество
различных специальных работ,
но этот учебник построен
по особому методу,
с тем чтобы в первую
очередь подчеркнуть
удовольствие от игры в шахматы.
Придавая книге игровую форму,
я рассчитываю передать всем вам
ту огромную увлеченность шахматами,
которая не покидала меня
с четырехлетнего возраста.**

Анатолий Карпов